


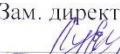
Государственное казенное  
образовательное учреждение  
Удмуртской Республики  
«Коррекционная школа № 7  
города Можги»

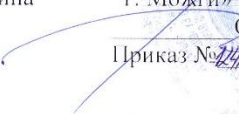


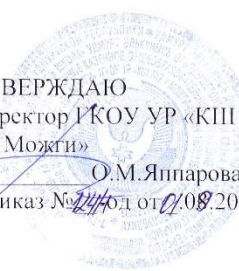
«Можгакаръясь 7-тӥ номеро  
шокертӥсь школа:  
Удмурт Элькунъёс  
огъялӥштӥсь  
кут: казна ужсьорт»

427790, Удмуртская Республика, г. Можга, ул. Первомайская, 78  
Тел./факс: 8(34139) 3 01 93, e-mail: mozhga@yandex.ru, http://www.korrekshonnyy-shkola7.ru  
ОГРН 1021801170093 ИНН 1836011028 КПП 183601001

РАССМОТРЕНО  
на заседании ШМО  
Руководитель:  
 А.В.Безенцева  
Протокол № 1 от 02.08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО  
Зам. директора по УВР  
 Е.Н.Лучинина

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИКОУ УР «КШ № 7  
г. Можги»  
 О.М.Яппарова  
Приказ № 244/0 от 02.08.2023г.



**Программа внеурочной деятельности  
«Учение с увлечением!»  
I класс**

Составитель:  
Ильина Наталья Васильевна

г. Можга  
2023г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «Учение с увлечением» составлена в соответствии с требованиями:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (часть 5 статья 12);
- Федеральным государственным образовательным стандартом (далее – ФГОС) начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 № 373, и ФГОС основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897;
- Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»);
- Письмом Министерства просвещения России от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»;
- Письмом Роспотребнадзора от 08.05.2020 № 02/8900-2020-24 «О направлении рекомендаций по организации работы образовательных организаций»;
- Приказом Министерства просвещения России от 17.03.2020 № 104 «Об организации образовательной деятельности в организациях, реализующих образовательные программы начального общего, основного общего и среднего общего образования, образовательные программы среднего профессионального образования, соответствующего дополнительного профессионального образования и дополнительные общеобразовательные программы, в условиях распространения новой коронавирусной инфекции на территории Российской Федерации»;
- Письмом Министерства образования и науки УР «О внедрении примерной программы воспитания» №01-41/7630 от 11.08.2020г.
- Федеральным законом от 31.07.2020 N304-ФЗ
- Программой Воспитания 2021(Проект)
- Письмом Минпросвещения России «Об актуализации примерной рабочей программы воспитания» №АБ-1951/06 от 18.07.2022г.
- Проектом Федерального государственного бюджетного научного учреждения «Института стратегии развития образования Российской академии образования» «Примерная Рабочая программа воспитания для общеобразовательных организаций»
- Письмом Минпросвещения России от 01.06.2023 N АБ-2324/05 "О внедрении Единой модели профессиональной ориентации" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации профориентационного минимума для образовательных организаций Российской Федерации, реализующих образовательные программы основного общего и среднего общего образования", "Инструкцией по подготовке к реализации профориентационного минимума в образовательных организациях субъекта
- Уставом ГКОУ УР «КШ №7 г. Можги».

**Цель программы:** Создание наиболее благоприятной, доброжелательной атмосферы общения для социализации в жизни, как к одному из главных путей в развитии детей с РАС.

**Задачи:** -Обеспечение благоприятной, доброжелательной атмосферы общения.

-Активизация собственного творческого самовыражения учащихся.

-Снятие психического напряжения.

-Содействие всестороннему развитию личности.

- Воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции

### **Общая характеристика курса внеурочной деятельности**

Программа создана для обучающихся 1-ых дополнительных, имеющих расстройства аутистического спектра. Программа игровой деятельности школьников основывается на принципах природосообразности, культуросообразности, коллективности, диалогичности.

*Интеллектуально-познавательная игра* предусматривает соревнование участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми особенностями интеллектуально-познавательной игры являются наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, и игрового сюжета, игровой интриги.

*Подвижная игра* - двигательные действия участников с предметами или без них. Сюжет и правила подвижной игры регламентируют характер двигательных действий участников игры.

Воспитательная функция подвижных игр связана с развитием таких физических качеств, как быстрота, ловкость, сила, выносливость, гибкость и т. д.

*Настольная игра* предполагает использование статичного игрового поля, которое находится на столе или специальной платформе. Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточек, карт, костей, игрового поля, фишек, фигур.

*Игра-драматизация* строится вокруг определённого сюжета и предусматривает его разыгрывание (драматизацию). Наиболее важная часть игры-драматизации - это сюжет, который заимствуют из литературного произведения, либо учащиеся сами придумывают по аналогии с сюжетом книги, фильма, мультфильма и т. д. Участники игры самостоятельно создают образы при помощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимы, изменении голоса). В игре- драматизации можно использовать театральную атрибутику. Важным педагогическим эффектом игры-драматизации является развитие рефлексии — в ходе игровых действий участник, импровизируя, проговаривает переживания своего персонажа в слух. Особой разновидностью игры-драматизации являются игра с использованием игрушек (как правило, кукол или фигурок).

*Ситуативная игра-упражнение* представляет собой взаимодействие, в котором разыгрывается локальное событие с чётко обозначенной проблемой. Ситуативные игры подразделяются на несколько типов:

игра, в которой задаётся ситуация, участник игры должен мысленно достроить образ участника ситуации и изобразить его действия (вербально или невербально);

игра, в которой задаётся ситуация, несколько участников игры должны достроить образы участников событий (написать текст), совместно изобразить действия участников ситуации;

игра, в которой задаётся ситуация, по мотивам которой разрабатывается сценарный план (состоящий только из мизансцен, без точных реплик), распределяются роли, каждый участник придумывает текст, затем ситуация разыгрывается.

*Игра на кооперацию* предполагает, что при реализации игровой задачи участники игры вынуждены согласовывать совместные действия, объединяться в группы и выстраивать межгрупповое взаимодействие. Игры на кооперацию могут включать распределение функций между участниками игры (организатор, специалист-эксперт, исполнитель отдельной операции). Данная разновидность игры включает разработку участниками планирования совместных действий. Для усиления мотивации игра на кооперацию строится как соревнование нескольких команд, решающих аналогичную задачу.

*Комплексная игра на местности* - игра на свежем воздухе, разыгрывание военизированного сюжета (разведка, караул, захват флага и т. д.), ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазание. В игре участники делятся на несколько команд, между которыми и происходит соревнование. Обязательным элементом подготовки комплексной игры на местности является проработка правил игры и действий в случае экстремальных обстоятельств.

*Комплексная игра-приключение* отличается тем, что участник воспринимает все происходящее в игре как из ряда вон выходящее, инобытийное, резко отличающееся от привычного течения жизни. Комплексная игра-приключение может предполагать игрупутешествие, но с участием множества костюмированных персонажей, роли которых будут исполнять малоизвестные для учащихся люди, старшеклассники или родители (использование костюмов, масок, грима обеспечит малоузнаваемость сказочных героев). Площадкой для проведения комплексной игры-приключения может стать школа в выходной день, помещение учреждения образования или культуры, парк и т. д.

## **Направленность программа**

Коммуникативная

- **Актуальность программы**

заключается в том, что увеличивается число детей с РАС, имеющих интерес к занятиям в объединениях практической направленности, необходимость занять их свободное время и увлечь занятиями полезной практической деятельностью. Для детей с РАС очень важно для развития психологически комфортная обстановка, исключающая перенапряжение, истощение, стойкие отрицательные переживания и психические травмы; специальная развивающая творческая активность .

- **Адресат программы:**

обучающиеся 8-9 лет. Набор в объединения является свободным, осуществляется на добровольной основе; специальных знаний, умений и навыков не требуется. Специальные знания и умения формируются в процессе занятий. Наполняемость группы – не менее 5 человек. Группы могут быть смешанными (мальчики, девочки).

- **Новизна программы** Программа предусматривает задания, упражнения, игры на формирование коммуникативных, двигательных навыков, развитие физических навыков. Это способствует появлению желания общению с другими людьми, занятиями спортом, интеллектуальными видами деятельности; формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

- **Объем программы**

– общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения,

необходимых для освоения программы – 33 часа.

- **Срок освоения программы**

1 год согласно календарному учебному графику

- **Особенности реализации образовательного процесса,**

**Формы организации**

образовательного процесса – групповые работы, при которой учитель работает с группой учащихся, составленной с учетом наличия у них каких-либо значимых для учебного процесса общих качеств.

Использование педагогических технологий:

-технология коллективной творческой деятельности. Технология предполагает такую организацию совместной деятельности детей и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела;

-игровые технологии – осуществляются средствами разумной организации разносторонней игровой деятельности, доступной каждому ребенку;

- индивидуализация обучения (каждому отводится время, соответствующее его личным способностям и возможностям, чтобы обеспечить усвоение необходимого учебного материала).

Виды занятий по программе: объяснения, организация игр, демонстрация, презентации, практическое занятие.

- **Режим занятий**

– продолжительность занятий составляет по 30 минут 1раз в неделю периодичность и продолжительность занятий в соответствии с СанПиНом 2.4.4.3172-14.

### Календарно - тематический план

Раздел	По плану	По факту	№	Тема
<b>Первая встреча с игрой – 2 ч.</b>			1	Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Назначение игры. Многообразие игр.
			2	Правила игры, игровые роли, сюжет игры
<b>Подвижные игры – 8 ч.</b>			3	Подвижная игра. «Пчелка». Техника безопасности во время игр.
			4	Подвижная игра «Мяч над головой». Правила игры.
			5	Подвижная игра «Пустое место». Правила игры.
			6	Подвижная игра «Охотники и утки». Правила игры.
			7	Подвижная игра «День и ночь». Правила игры.
			8	Подвижные игры «Два мороза», «Лиса и

				куры».
			9	Игры с музыкальным сопровождением. «Если нравится тебе, то делай так», «Паровозик»
			10	Подвижная игра «Найди пару».
<b>Интеллектуально-познавательные игры (викторины) – 6 ч.</b>			11	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Русские народные сказки». Правила викторины.
			12	Интеллектуально-познавательные игры. «Ботаническое лото»
			13	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Юные знатоки природы». Правила игры.
			14	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Дорожная азбука».
			15	Интеллектуально-познавательные игры .Игра-викторина «Хочу все знать».
			16	Викторина «Правила поведения в общественных местах»
<b>Настольные игры – 7 ч.</b>			17	Настольные игры. Разнообразие настольных игр. «Лото». Правила игры.
			18	Настольные игра «Домино». Правила игры.
			19	Настольные игра «Математическое домино». Правила игры.
			20	Настольные игры. Пазлы.
			21	Настольные игры. Игра в шашки-классическая настольная игра. Правила игры.
			22	Правила игры в шашки.
			23	Настольные игры в паре на бумаге «Крестики -нолики».
<b>Игры-драматизации – 6 ч.</b>			24	Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Кукольный театр «Репка»
			25	Сюжетно-ролевая игра «В школе».
			26	Игра –драматизация « Я почтальон».
			27	Игра –драматизация «Экстремальная ситуация»
			28	Игра –драматизация «Моя семья».
			29	Сюжетно-ролевая игра «В гостях».
<b>Ситуативные игры-упражнения – 4 ч.</b>			30	Ситуативные игры-упражнения. Парное взаимодействие в игре. Дидактическая игра «Волшебный круг»
			31	Ситуативные игры-упражнения. « Встреча двух друзей на улице». Парное взаимодействие в игре.
			32	Ситуативные игры-упражнения. Игра "Определи игрушку".
			33	Ситуативные игры-упражнения. Игра

				"Черный ящик"
--	--	--	--	---------------

**Содержание программы включает разделы:** Новая встреча с игрой

Интеллектуально-познавательные игры

Подвижные игры

Настольные игры

Игры-драматизации

Ситуативные игры-упражнения

Комплексные игры на местности

Комплексная игра-приключение

### **Планируемые результаты**

#### **Личностные -**

-умение активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;

- умение проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;

-освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;

-развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей ,

-освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

– умение оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;

**Познавательные -** добывать новые знания: находить дополнительную информацию по содержанию курса, используя дополнительную литературу, свой жизненный опыт;

-перерабатывать полученную информацию, делать выводы;

-преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;

#### **Коммуникативные**

- слушать собеседника

-адекватно оценивать собственное поведение и поведение

окружающих,

-оказывать в сотрудничестве взаимопомощь; -взаимодействие, ориентация на партнера, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);

-адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;

-учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

**Предметные результаты** – ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;

-способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;

### **Материально-техническое обеспечение**

Спортивный инвентарь:

- мячи разных видов;
- скакалки;
- обручи;
- кегли.

Настольные игры:

- шашки; домино, лото
- пазлы;
- конструктор
- развивающие игры.

Наборы сюжетных игр:

«Моя семья», «МЧС»

### **Литература:**

1. Дереклеева Н.И. Двигательные игры, тренинги и уроки здоровья: 1-5 классы. – М.: ВАКО, 2007.
2. Детские подвижные игры народов СССР.: Пособие для воспитателя детского сада/ Сост. А.В.Кенеман; Под редакцией Т.И.Осокиной. – М.: Просвещение, 1989
3. Ковалько В.И. Школа физминуток: 1-4 классы. – М.: ВАКО, 2010.
4. Обухова Л.А., Лемяскина Н.А., Жиренко О.Е. Новые 135 уроков здоровья, или Школа докторов природы. (1-4 классы). – М.: ВАКО, 2011.
5. Журнал «Начальная школа» за 2008 год №4 Н.Н. Макаринова «Народные игры на уроках физической культуры»
6. Журнал «Начальная школа» за 2008 год №9 В.В. Лаврентьев. «Подвижные игры»



7. Журнал «Начальная школа» за 2010 год №8 Д.А. Антуфьев, С.Л. Антуфьева.  
«Эмоциональная зарядка на весь день».